

氏 名	キ 木	モト 本	リョウ 諒	
学 位 の 種 類	博 士	( 美 術 )		
学 位 記 番 号	博 美	第 359 号		
学位授与年月日	平 成 24 年	3 月 26 日		
学位論文等題目	〈論文〉「フィギュアの彫刻化」 〈作品〉〈FLOWER〉〈TANTRA〉〈W. O. R. L. D -The Garden of Earthly Delights-〉			
論文等審査委員				
(主査)	東京芸術大学	教 授	(美術学部)	北 郷 悟
(論文第 1 副査)	〃	准教授	( 〃 )	布 施 英 利
(作品第 1 副査)	〃	教 授	( 〃 )	深 井 隆
(副査)	〃	准教授	( 〃 )	原 真 一
( 〃 )	〃	〃	( 〃 )	森 淳 一

#### (論文内容の要旨)

本研究は、私自身の彫刻作品の成り立ちを、「フィギュアを彫刻化していく」という視点から展開した考察である。

フィギュアとは、現代ではオタク文化の用語として使われるようになったが、本論では、「フィギュア」について「人の形」という本来の意味を辿ることから始める。

「フィギュアの彫刻化」とは、「人形」、「マネキン」、さらに現代における「玩具のフィギュア」という歴史の中で、発展、派生してきた。本論はこの歴史を辿りながら、最終的に彫刻作品へと作り替えられてゆく過程を論じる。

私の彫刻作品では、「人の形としてのフィギュア」という本来の意味は一度解体される。しかし、それらをもう一度再構築する過程を経ることで、自身の美術表現として新たに展開することになるのである。部分的に複製し、他の作品の形態や、図像の借用といった制作行為が、フィギュア的な要素を作品に取り込むことになると私は考えている。その意味において本論は、フィギュア、人形、マネキンといったモチーフを辿りながら、「フィギュアの彫刻化」という彫刻芸術についての考察を試みることを目的とする。

#### 第 1 章：フィギュアと彫刻

私自身が関わった玩具造形（いわゆるフィギュア）という分野と、そこからの作品への影響を概観しながら、論考する。さらに石膏像、人体解剖模型、動物解剖模型の三点のフィギュア化をとりあげ、「フィギュア」の語源を巡る。同時に、制作体験を踏まえながら「現代におけるフィギュア」と「彫刻」について考察する。

#### 第 2 章：人形と彫刻－呪術的造形と彫刻としてのフォルムをめぐる－

フィギュアからさらに論を展開させ、玩具から人形へと変化してゆく独特の人形文化（精神的、呪術的な意味もふくむ）の歴史を辿りながら、バロック時代のジャン・ロレンツォ・ベルニーニや、近代におけるヴィンチェンツォ・ラグーザの作品といった彫刻との比較を通し考察する。さらに、それらの事柄をふまえて、日本の人形的な要素の強い「能面」に含まれる精神世界と、自身の彫刻作品にみられる人形性という側面を、彫刻と人形の境界といった視点から論じる。

### 第3章：空間と彫刻―連続と断絶をくりかえす時間と空間について―

ヒエロニムス・ボスの《快樂の園》から着想を得た作品を軸に、ボス絵画の世界観と空間性を、彫刻という現実空間において展開する、という実験的な試みを考察する。さらに、自身の制作過程において、他の作品から自身の作品へと図像を取り込んでいく「複製と借用」について概観する。これにより最終的に作品が纏う形態について論じることとなる。また、ボスの絵画にみられる、無機的な表情をした人間や、奇妙な生物と、現代におけるフィギュア的（ミニチュア的）な世界観に関しても考究をおこなった。

### 第4章：自身の作品制作を通しての探求

ここまでの論考を踏まえ、制作した提出作品について論じる。

〈TANTRA〉

この作品は、鳥葬をモチーフに彫刻の伝統的な素材である石膏を用いて制作している。形骸化した彫刻として制作した体に対し、生を象徴している口元の部分に焦点をあてている。死と生、聖と俗といった、相反する領域を行き来させながらも、彫刻、人形、フィギュア化（縮小化）された石膏像などの図像を取り込みながら展開させた作品である。

〈FLOWER〉

本作では、人形から、さらに商用に発展したマネキンという造形を取り込み、自身がこれまで創作したフォルムとの相対化を試みた。マネキンという文化も現代におけるフィギュアの一つととらえることが可能であり、芸術と商用ディスプレイ、さらには既製品と手仕事などの事柄の美術展開といった側面も探究した。

〈W.O.R.L.D ― The Garden of Earthly Delights ―〉

この作品は、過去に制作した小品を、一つの世界観（テーブル）に収める試みをしたものである。各作品、各図像へと接続していくイメージで展開されるこれらの小品は、縮小、複製、既製品との組み込みなどの要素に加え、ミニチュア的なスケールをイメージしている。各作品のスケールは統一されていないが、テーブル中央に配された十字状の彫刻により、自身をとりまく環境や、世界との繋がりといった意味をも含ませている。ミニチュアというフィギュアの一形態を、全体としてイメージしながらも、新たにそれらが解体され、そしてまた再構築される「フィギュア的な快樂の園」として、その彫刻化を試みたものである。

以上の考察と制作から、本論は、自身が関わったフィギュア原型の制作や、人形文化等を通し、私自身の彫刻作品の芸術性の展開を探り、また様々な創造行為をとりまく環境を「フィギュア」というキーワードから導き出す試みである。フィギュアを自身の彫刻作品へと取り込む過程に、新たな彫刻芸術の可能性を探究するのである。それらの結果をフィギュアの彫刻化という視点から、フィギュア、人形、マネキンと辿りつつ、自身の考える彫刻について論じた。

現代の芸術における、複製、借用といった生産的な側面と、制作行為という精神的な側面について、その歴史の中で、様々な交差を繰り返してきたのが「フィギュアという人の形を模したもの」である。これを今日、再び構成する過程を経ることで、彫刻芸術という方法を用い、新たな視点による歴史観の提示こそが、本研究の主要なテーマである。これは今後の自身の作品制作においても、欠かすことの出来ない重要なテーマなのである。

（博士論文審査結果の要旨）

本論文の筆者である木本諒は、彫刻科の大学院において、おもに人体をモチーフとした造形を行ってきた。また玩具の石膏像フィギュアの制作に参画し、博士展においては既製品のマネキンを用いた作品

も発表した。いわゆる彫刻と、その境界にある造形表現と取り組んできた。

本論文は、そのような木本諒が、彫刻というジャンルの芸術に対し、その周辺にある造形技法を対比することで、「彫刻」という芸術の輪郭を浮き彫りにしようとした試みである。

第1章の「フィギュアと彫刻」では、筆者が参画した石膏像フィギュア原型制作から論が始められる。ギリシア彫刻のラポルトを、手の中にすっぽり入るような小さな『ラポルトのフィギュア』としたものや、『ボルゲーゼのアレスーフィギュア』が取り上げられ、改めて、彫刻とは何か、という問題が考えさせられる。さらには『人体解剖図鑑』シリーズや『海生哺乳図鑑』シリーズなどが紹介される。これらの造形を通し、筆者は、人体や動物の体、さらには解剖学的な内部の構造も会得していったことが分かる。さらに、いわゆる塊、あるいは触覚に訴えるこれまでの「彫刻」という観念を超えた、彫刻の周辺が問題提起される。

第2章の「人形と彫刻」では、人体彫刻や生き人形、マネキン、能面などの人体造形が取り上げられ、それと筆者自身の彫刻作品との比較検証が行われる。

さらに第3章の「空間と彫刻」では、ヒエロニムス・ボスの『快樂の園』が取り上げられ、その特異な肉体表現だけでなく、そこに描かれた人物や生き物を取り囲む環境、風景にまで筆者が影響を受けたことが語られ、それが「空間」の中にある光景を造形した作品との関わりで論じられる。

第4章の「自身の作品を通しての探究」では、筆者の最近の力作『TANTRA』(2010年)、『FLOWER』(2011年)、『W.O.R.L.D-The Garden of Earthy Delights』(2011年)の作品解説が行われる。とくに既製品のマネキンをもとに立体作品とした『FLOWER』は物議をかもしましたが、マルセル・デュシャンの系譜につらなるレディ・メイドの作品とも解釈でき、現代の消費社会を造形によって批評しようとするものと評価することもできる。

その「論」としての裏付けが、本論文『フィギュアの彫刻』であり、作品と論文がセットになって、相互がそれぞれを高めあう効果となっている。

また筆者は、その彫刻作品に人間の普遍的なテーマである「生と死」の主題を込めており、論文においても、その哲学的な命題が論じられている。

本論文は、現代の「秋葉原」文化の代表とされるような玩具・フィギュアを出発点とし、人間の普遍的問題へと至っている。つまり、ほんらいの、人間像という意味合いでのフィギュアとしての論考でもある。

本論文は、現代を生きる人間が、古典的な美にも目を配りまとめ上げられた。博士課程の在学を延長し、再度の修正を繰り返した結果、それまでの問題点も克服され、明快で画期的な論となっている。

よって、本論文を東京藝術大学の博士論文として合格としたい。

#### (作品審査結果の要旨)

「フィギュア」は、アニメのキャラクターを立体化したものとして、秋葉原を中心にオク文化の象徴として、人気を博している。美術の世界においても「フィギュア」と「彫刻」、「アニメ」と「絵画」の境界線は曖昧になってきている。江戸時代、歌舞伎役者のブロマイドとしての浮世絵版画が、後に美術品として高く評価された例もあるように、フィギュア、アニメに類するものも美術のジャンルに日本独特のものとして、組み込まれつつある。

しかし申請者は「フィギュア」を本来の意味である「人の形を模したもの」と捉えると記している。その中で派生してきた「人形」「マネキン」「玩具のフィギュア」などを歴史的に辿る事で、その境界線上に自身の彫刻の表現を求めているという。

提出作品は上記3点である。「FLOWER」は頭部のない本物のマネキンに、本物の鳥の剥製を組み合わせ、手は自身の手を型取り付けたものである。博物館を思わせる古びたケースに入れられている。

「W.O.R.L.D」は広いテーブル状の上に、キリスト像、骸骨、花のついた十字架など、作者が小品として制作した彫刻が配置され、ヒロニムス・ボスの「快樂の園」を彫刻化したものになっている。「TANTRA」は粘土で造形し、石膏像としたオーソドックスな技法の彫刻であるが、横たわった人体の口は開かれ、本物の入れ歯が組み込まれている。鳥葬をテーマとし、鳥が数羽止まっている。死（と生）を強く意識させる。この彫刻や、「W.O.R.L.D」の机上のキリスト像に見られる人体彫刻は、申請者の本質的な彫刻の才能を示している。カタチ（フォルム）が魅力的なのだ。

提出作品3点は、それぞれ違った方向の作品である。本来の意味の「フィギュア」という概念を軸に、申請者が自身の可能性を探っている状態でもある。その中でオーソドックスな彫刻の資質に優れたものを見せ、小さくまとまらず、いろいろな可能性を内包する作品となっている事を、大いに評価したい。

#### （総合審査結果の要旨）

論文の主題となる「フィギュアの彫刻化」は、彫刻表現における芸術の価値観と可能性について自身のフィギュア制作体験と彫刻研究を重ねて論考したものである。木本 諒の彫刻に対する考え方は、現代のさまざまな文化から生み出される人間像を彫刻作品として展開するために現時点におけるフィギュア概念とを対等化し自身の彫刻表現と結び付けようと試みている。

具象彫刻の研究では、テラコッタ、石膏、ブロンズといった素材をともなった表現研究を試みた結果、江戸末期に見せ物小屋として存在した「生人形」や明治初期に西洋彫刻を伝えたヴィンチェンゾ・ラグーザの普段の人々を表現した彫刻作品の中に「フィギュア」のもつ木本が考える概念の手がかりを得る事に成功している。人間の本質を核に置いていた彫刻の思考や造形の骨格から発生する彫刻としてのフォルムについて、「フィギュア」という立体としてのあり方の提示に一般に使用される「マネキン人形」を素材とした「FLOWER」は、鳥の剥製といった新たな空間を与える事で彫刻としての時空が確立されている。この考察を通して今後の彫刻の制作において大いに反映されるものであり、より深く力強い彫刻芸術の展開がされていくものと期待できる。

以上のことから、これらの研究について、本論文に示された彫刻への独自の考察と、社会性と時間性を鑑賞者に自覚させる作品は、彫刻の可能性と表現性において十分に展開されていると評価された。

審査の結果、博士論文、作品ともに主査、副査全員の評価が合格と判定された。